

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM  
GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA  
KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 7 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Luki Febri Suhendro**

[lukifebri13@gmail.com](mailto:lukifebri13@gmail.com)

**Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi  
FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta**

**ABSTRACT AND KEYWORDS**

Luki Febri Suhendro. K412044. **THE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMET*) TYPE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL APPLICATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOME IN SOCIOLOGY SUBJECT OF THE 11<sup>TH</sup> IPS 3 GRADERS OF SMAN 7 SURAKARTA IN THE SCHOOL YEAR OF 2015/2016**. Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University, April 2016

This research was conducted to improve the learning outcome of sociology subject in the 11<sup>th</sup> IPS 3 graders of SMA Negeri 7 Surakarta in the school year of 2015/2016 using Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning method.

This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, acting, observing, and reflecting. The subject of research was the 11<sup>th</sup> IPS 3 graders of SMA Negeri 7 Surakarta, consisting of 31 students. Data source derived from teacher and students. The fundamental techniques of collecting data used were interview and documentation. Data analysis was conducted using a descriptive qualitative and qualitative analysis technique.

The result of research showed that the *Team Game Tournament (TGT)* type of cooperative learning model application could improve the learning outcome of Sociology Subject in the 11<sup>th</sup> IPS 3 graders of SMA Negeri 7 Surakarta in the school year of 2015/2016. In cycle I, the students' learning interaction activeness belonging to good criterion was 64.25%; this figure increased to 90.32% in cycle II.

In pre-cycle, the mean learning outcome of students was 71.67, increasing to 75.25 in cycle I, and to 82.35 in cycle II.

Considering the result of research, it could be concluded that the *Team Game Tournament (TGT)* type of cooperative learning model use could improve the learning outcome of sociology subject in the 11<sup>th</sup> IPS 3 graders of SMA Negeri 7 Surakarta in the school year of 2015/2016.

Keywords: Classroom Action Research, *Team Game Tournament (TGT)* type of cooperative learning method, Learning Outcome

### **Abstrak & Kata Kunci**

Luki Febri Suhendro . K412044. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 7 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, April 2016.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2015/ 2016 melalui penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta sebanyak 31 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Pada siklus I keaktifan interaksi belajar siswa yang berkriteria baik 64,52%, meningkat menjadi 90,32% pada siklus II. Pada pra tindakan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 71,67, meningkat menjadi 75,25 pada siklus I, dan meningkat menjadi 82,35 pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta pada tahun pelajaran 2015/ 2016.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama terhadap pengembangan kualitas sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa. Melalui pendidikan suatu masyarakat atau bangsa bisa maju karena pendidikan bertumpuh pada suatu wawasan kesejahteraan manusia. Dan salah satu paradigma pendidikan adalah suatu proses pencerdasan bangsa, oleh karena itu pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian manusia-manusia yang kualitas. Tujuan Pendidikan di Indonesia di harapkan dengan mengusahakan pembentukan manusia-manusia Pancasila dan sebagai agen pembangunan bangsa yang berkualitas dan mampu mandiri dan berkompeten dalam segala aspek kehidupan sebagai warga Indonesia. Oleh sebab itu maka diperlukan perhatian dan penanganan dari seluruh lapisan masyarakat baik dari pemerintah, keluarga dan pengelola pendidikan khususnya. Dalam undang-undang Di dalam pembukaan UUD Negara RI 1945, di

dalamnya akan ditemukan secara tersirat cita -cita pendidikan nasional, yakni untuk mencerdaskan bangsa.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik guru dituntut untuk kaya akan inovasi dan kreatifitas agar pembelajaran berlangsung maksimal, namun pada kenyataannya di lapangan masih sering ditemukan bahwa guru kurang berinovasi pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih berlangsung, guru jarang menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang baik yang membuat siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran hanya berjalan monoton. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centre*) biasanya terealisasikan melalui metode ceramah. Metode ceramah bukan tidak baik digunakan dalam menyampaikan materi, namun terdapat kelemahan yang dapat di atasi oleh model pembelajaran yang lainnya.

Hal tersebut juga ditemukan pada kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta pada mata pelajaran sosiologi. Menurut hasil observasi di

kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi. Berikut identifikasi masalah yang terjadi di kelas, antara lain:

1. Terdapat beberapa siswa yang masih terkesan pasif seperti, tidur saat pelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan guru saat mengajar, karena materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik minat dan perhatian para siswa.
2. Tidak semua siswa memperhatikan saat guru menerangkan bahan ajar di depan kelas, selain itu suasana kelas terlihat tenang, akan tetapi tenangnya bukanlah memperhatikan.
3. Ada beberapa siswa yang bercerita sendiri dengan temannya.
4. Siswa merasa jenuh dan terkesan bosan dalam belajar karena pembelajaran monoton.
5. Guru kurang bisa menjangkau seluruh kelas, karena guru hanya menerangkan di depan kelas saja.
6. Guru belum menerapkan metode pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti bersama guru melakukan

refleksi mengenai permasalahan yang dianggap paling penting dan harus segera diatasi. Peneliti dan guru sepakat bahwa permasalahan utama dari kelas XI IPS 3 adalah rendahnya keaktifan interaksi siswa terhadap pembelajaran sosiologi yang dapat berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh sebab itu, peneliti bersama guru berencana menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) untuk membangkitkan semangat mereka dalam pembelajaran sosiologi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Dengan menerapkan model pembelajaran ini akan melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bekerja sama, mengembangkan diri, dan bertanggungjawab secara individu, saling ketergantungan

positif, interaksi personal dan proses kelompok. Penggunaan model pembelajaran ini secara efektif dan efisien akan mengurangi monopoli guru dalam penguasaan jalannya proses pembelajaran, dan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran akan berkurang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016”*

Tujuan penelitian tindakan kelas ini dilakukan adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Belajar pada hakekatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu dan

menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri individu, baik dalam pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai positif (Mappa dan Baslemen:1994 dalam Anni, 2004:12). Menurut Anni (2004:13) pengertian belajar mengandung tiga pokok yaitu perubahan perilaku, pengalaman, dan lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh pembelajar. Perubahan perilaku ini menyangkut perubahan yang berifat pengetahuan (kognitif), ketampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).

Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Hasil belajar dapat dicapai setelah terjadi proses interaksi dengan lingkungan dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sosial. Berhasil atau tidaknya suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa

adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

“Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan–kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang” (Sukmadinata, 2005:102). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh individu atas kemampuan yang dimilikinya dari kegiatan proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru diharapkan mampu menerapkan model-model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga secara langsung mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan ini peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* untuk diterapkan pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta. Pembelajaran

kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* ini salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 3 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja yang harus dikerjakan kelompok. Penguasaan materi dari tiap anggota kelompok menjadi tanggung jawab bersama anggota kelompok tersebut.

Menurut Huda (2013:292) metode TGT lebih menekankan pada evaluasi individual materi akademik yang sudah dirancang, dan membuka ruang “kompetisi” secara individual ataupun kelompok untuk meningkatkan hasil pembelajaran. *Team Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan sistem kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik

sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005:163)

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif *TGT (Team Game Tournament)* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif, dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran, siswa dituntut bekerja sama positif dimana setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan. Sehingga dengan ini diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut secara langsung mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis mengambil lokasi di SMA Negeri 7 Surakarta terletak di Jl. Muh. Yamin 79 Surakarta 57174, Telp. (0271) 718629, Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dari bulan Januari 2015 sampai dengan

bulan Juni 2016. Kegiatan penelitian ini meliputi kegiatan persiapan, penyusunan proposal perencanaan, tindakan, implementasi tindakan sampai penulisan laporan hasil penelitian pada semester II tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar. Pengertian dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini dilakukan melalui 2 tahapan yaitu siklus I dan siklus II. Menurut Suharsimi (2010:130) "penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas". Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan oleh peneliti yang bertindak dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPS. Guru bertindak sebagai pengajar yang menggunakan metode pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* dengan tujuan untuk



memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan.

Adapun data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu meliputi:

1. Tempat atau Lokasi

Tempat atau lokasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah ruang kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta

2. Aktivitas

Aktivitas dalam penelitian tindakan kelas ini adalah proses pembelajaran mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 3.

3. Dokumen

Dokumen merupakan sumber data yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian yang ada kaitannya dengan permasalahan penelitian tindakan kelas ini. Data tersebut antara lain: catatan hasil observasi selama proses pembelajaran, catatan wawancara dengan informan, hasil evaluasi belajar siswa berupa lembar tes tertulis atau kuis, daftar nilai, Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik pengumpulan data dengan cara observasi atau pengamatan, tes, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan tiap siklus.

Teknik uji validitas data dilakukan dengan cara uji coba terhadap soal test dan tujuan diadakannya uji coba adalah agar mendapatkan soal tes yang benar-benar valid. Oleh sebab itu, instrument penelitian perlu diuji melalui uji validitas dan realibilitas sebelum diterapkan di lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Pada teknik kualitatif analisis data yang dilakukan dengan cara mengamati dan membandingkan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa saat menggunakan metode *TGT (Team Game Tournament)* pada setiap siklusnya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk perbaikan dalam siklus berikutnya. Pada teknik kuantitatif

analisis data dilakukan dengan membandingkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata kelas dan juga nilai ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk data, tabel, dan prosentase.

## HASIL PENELITIAN

### Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 7 April 2016 dan hari Kamis, tanggal 11 April 2016 dengan menggunakan metode pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* dalam 2 (dua) kali pertemuan, tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran, satu jam pelajaran terdiri dari 45 menit. Setelah selesai melakukan 2 kali pertemuan pada siklus pertama, guru beserta peneliti mengumpulkan data berupa hasil evaluasi peserta didik pada siklus I.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* pada kelas XI IPS 3 kegiatan siklus I diperoleh gambaran mengenai

keaktifan interaksi siswa dalam diskusi kelompok sebagai berikut:

Aspek yang dinilai	Siklus I	
	Target (%)	Capaian (%)
Keaktifan Interaksi	80	64,52

Tabel menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam hal ini keaktifan interaksi siswa dalam diskusi kelompok dan kegiatan turnamen sebanyak 20 atau sebesar 64,52% dinyatakan aktif mengikuti diskusi dalam kelompok dan turnamen. Sedangkan 11 siswa atau sebesar 35,48% masih pasif hanya diam dan melakukan tindakan lain serta asik mengobrol materi diluar diskusi.

Pada tabel terlihat adanya peningkatan keaktifan interaksi siswa dari kegiatan pembelajaran sebelumnya. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam kelompok juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya. Berikut gambar tabel nilai hasil belajar siswa siklus I:

Aspek yang dinilai	Siklus I	
	Target	Capaian
Hasil belajar kognitif	80	75,25

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* pada siklus I mengalami peningkatan. Terbukti prestasi belajar setiap siswa yang dilihat dari nilai evaluasi siklus I mengalami peningkatan yang baik. Rata-rata kelas naik 3,58 dari 71,67 dari hasil pra tindakan menjadi 75,25 dengan kriteria prestasi baik. Siswa yang tuntas pada siklus I ada 20 anak atau 64,52% sedangkan 11 anak atau 35,48% belum tuntas dari jumlah total 31 siswa yang ada di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Surakarta.

## Siklus II

Sesuai dengan koordinasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, yaitu pada hari Kamis

tanggal 15 April 2016 dan Senin 18 April 2016 di ruang kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 jam x 45 menit, seluruh kegiatan pada pertemuan pertama dan kedua di siklus kedua ini tercantum pada RPP yang dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada guru kolabolator dengan materi kekerasan yang merupakan sub bab dari konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya. Setelah selesai melakukan 2 kali pertemuan pada siklus kedua, guru beserta peneliti mengumpulkan data berupa hasil evaluasi peserta didik pada siklus II. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* pada kelas XI IPS 3 kegiatan siklus II diperoleh gambaran mengenai keaktifan interaksi siswa dalam diskusi kelompok sebagai berikut:

Aspek yang dinilai	Siklus I	
	Target (%)	Capaian (%)
Keaktifan	80	90,32

---

Interaksi

---

Tabel menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam hal ini keaktifan interaksi siswa dalam diskusi kelompok dan kegiatan turnamen sebanyak 28 atau sebesar 90,32% dinyatakan aktif mengikuti diskusi dalam kelompok dan turnamen. Sedangkan 3 siswa atau sebesar 9,68% masih pasif hanya diam dan melakukan tindakan lain serta asik mengobrol materi diluar diskusi. Dengan ini, prosentase capaian motivasi belajar XI IPS 1 pada siklus II sudah mencapai target yang telah ditentukan, yaitu 80%

Pada tabel terlihat adanya peningkatan keaktifan interaksi siswa dari kegiatan pembelajaran sebelumnya. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam kelompok juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya. Berikut gambar tabel nilai hasil belajar siswa siklus II:

Aspek yang dinilai	Siklus I	
	Target	Capaian

---

Hasil		
belajar kognitif	80	82,35

---

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* pada siklus II mengalami peningkatan. Terbukti prestasi belajar setiap siswa yang dilihat dari nilai evaluasi siklus II mengalami peningkatan yang baik. Rata-rata kelas naik 7,1 dari 75,25 dari hasil siklus I menjadi 82,35 dengan kriteria prestasi baik sekali. Siswa yang tuntas pada siklus II ada 26 anak atau 83,87% sedangkan 5 anak atau 16,13% belum tuntas dari jumlah total 31 siswa yang ada di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Surakarta.

### PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan. Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah proses belajar, jika proses belajar itu berjalan baik maka hasil yang didapatkan akan memuaskan sesuai dengan rencana dan tujuan yang ingin dicapai. Untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai maka proses pembelajaran harus direncanakan dengan sebaik mungkin. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang dipilih secara tepat sesuai dengan keadaan siswa di dalam suatu kelas.

Pada awal memulai penelitian, peneliti melakukan observasi pra tindakan terhadap kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta dan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Adapun permasalahan yang teridentifikasi pada saat observasi adalah terdapat beberapa siswa yang masih terkesan pasif seperti, tidur saat pelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan guru saat mengajar, karena materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik minat dan perhatian para siswa kemudian tidak semua siswa memperhatikan saat guru menerangkan bahan ajar di depan kelas, selain itu suasana kelas terlihat tenang, akan tetapi tenangnya bukanlah memperhatikan dan siswa merasa jenuh dan terkesan bosan

dalam belajar karena pembelajaran monoton sehingga ada beberapa siswa yang bercerita sendiri dengan temannya bahkan ada yang bermain *handphone* dan sampai tidur di kelas, hal ini terjadi karena guru kurang bisa menjangkau seluruh kelas, sebab guru hanya menerangkan di depan kelas saja. Selama kegiatan pembelajaran guru juga kurang melibatkan siswa secara aktif, model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif. Setelah melakukan diskusi, peneliti dan guru menfokuskan masalah pada prestasi belajar siswa yang belum optimal dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk memperbaiki permasalahan tersebut, peneliti dan guru melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pratindakan tersebut peneliti bersama dengan guru berkeinginan melakukan tindakan untuk memperbaiki hasil pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* yang diharapkan

mampu meningkatkan keaktifan interaksi dan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I kegiatan permainan dan turnamen yang dirancang peneliti bersama guru masih begitu sederhana. Hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)*. Berdasarkan konsultasi yang dilakukan kepada guru pelaksanaan tindakan pada siklus I diselenggarakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu siklus I tahap I dilaksanakan pada Kamis 7 April 2016 pada jam ke 1 dan 2, sedangkan siklus I tahap II akan dilaksanakan pada Senin tanggal 11 April 2016 jam ke 5 dan 6. Keaktifan interaksi siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)*. Keaktifan interaksi siswa dalam diskusi kelompok dan turnamen diperoleh data sebanyak 20 siswa dinyatakan aktif atau sebesar 64,52% dari target indikator ketercapaian 80%. Hasil

belajar siswa yang dilihat dari nilai setiap siswa saat evaluasi siklus I mengalami peningkatan dari sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)*. Hal itu berdampak pada nilai rata-rata kelas yang meningkat menjadi 75,25 termasuk kriteria hasil belajar baik dari siklus sebelumnya. Selain itu, Jumlah siswa yang mencapai nilai diatas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 20 siswa dari jumlah siswa 31 atau sebesar 64,52%, sedangkan 35,48% siswa belum tuntas.

Peningkatan kembali terlihat pada siklus II, hal ini bisa dilihat pada peningkatan keaktifan interaksi siswa dalam diskusi kelompok dari siklus II lebih meningkat dari siklus I, hal ini terlihat dari sebesar 20 siswa atau 64,52% siswa pada siklus I meningkat keaktifan interaksinya menjadi sebesar 28 siswa atau sebesar 90,32%. Prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil evaluasi tes formatif siswa yang terus meningkat. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan, pada saat evaluasi siklus I nilai rata-rata kelas 75,25 meningkat menjadi 82,35 pada siklus II dengan

kriteria baik sekali. Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal meningkat. Jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal pada siklus I berjumlah 20 atau sebesar 64,52% menjadi 26 siswa atau sebesar 83,87% pada siklus II.

Walaupun ada peningkatan disetiap siklus, tetapi tidak semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang diharapkan karena setiap karakteristik siswa dalam menangkap materi pembelajaran berbeda-beda. Begitu pula model pembelajaran tipe *TGT (Team Games Tournament)* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah kelas akan sangat ramai sehingga perlu dimonitor dengan baik, ide-ide yang muncul pun hanya sedikit, sehingga penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* ini sangat perlu pengawasan yang baik dari guru dalam penerapannya serta sangat penting bagi guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dengan harapan dapat membantu siswa dalam memenuhi kebutuhan belajarnya. Oleh karena itu

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* tersebut tidak dapat menangani seluruh permasalahan yang dihadapi siswa di kelas.

Berdasarkan uraian data yang telah disajikan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta pada mata pelajaran sosiologi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta pada mata pelajaran sosiologi Tahun Pelajaran 2015/2016 yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team, Game, Tournament)* dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team, Game, Tournament)* dapat meningkatkan keaktifan interaksi

siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran sosiologi. Siswa lebih aktif berperan dalam kelompoknya pada saat diskusi kelompok dan turnamen. Hal itu ditunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam interaksi siswa saat diskusi kelompok maupun kegiatan turnamen berlangsung. Pada siklus I siswa yang aktif berperan dalam interaksi siswa saat diskusi kelompok sebesar 64,52% dan meningkat pada siklus II sebesar 90,32%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team, Game, Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Pada tahap pra tindakan capaian nilai rata-rata siswa adalah 71,67 dengan prosentase jumlah peserta didik yang mencapai (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal 32,25% dari 31 siswa. Pada siklus I capaian nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 75,25 dengan prosentase jumlah peserta didik mencapai (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal yang juga mengalami peningkatan

menjadi 64,52%. Kemudian pada siklus II capaian ini kembali meningkat, yaitu dengan capaian nilai rata-rata peserta didik 82,35 dengan prosentase jumlah siswa yang mencapai (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal 83,87%.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka dapat peneliti sampaikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan, antara lain sebagai berikut saran dalam kegiatan pembelajaran:

Bagi sekolah sebaiknya pihak sekolah sering mengadakan sosialisasi ataupun seminar mengenai model-model pembelajaran agar pengetahuan guru mengenai model pembelajaran bertambah. Kemudian menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan lancar.

Bagi guru hendaknya penerapan model yang diterapkan dalam pembelajaran sebaiknya dikembangkan lagi. Sehingga model



pembelajaran yang digunakan tidak monoton. Guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran guru sebaiknya lebih komunikatif dengan peserta didik, hal ini bertujuan untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ataupun juga untuk mengetahui kekurangan penyelenggaraan pembelajaran. Guru sebaiknya lebih kritis dalam mengkaji permasalahan yang terjadi di kelas sehingga dapat mengambil penyelesaian masalah yang tepat. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya bisa mengelola kelas dengan efektif agar pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Bagi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik hendaknya memperhatikan baik ketika guru menjelaskan materi ataupun ketika guru memberikan instruksi. Siswa harus lebih belajar untuk tanggung jawab terhadap tugasnya pada pelaksanaan proses pembelajaran baik sebagai individu maupun anggota dalam kelompok,

sebab dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok diharapkan aktif dan inovatif serta memiliki tanggung jawab dalam upaya penguasaan materi pelajaran. Hendaknya siswa tidak hanya menjadikan guru dan modul yang diberikan oleh guru sebagai sumber belajar, tetapi memiliki inisiatif untuk memperoleh bahan ajar dari sumber lain selain guru.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anni, C; Rifa'I, A; Purwanto, E dan Purnomo, D. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Black, James A. dan Dean J. Champion. (1992). *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Bandung: Eresco.
- Burhan Bungin. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Baharuddin & Wahyuni, E.N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Arr-Ruzz Media.
- Dedi Mulyana. (2006) *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Haris Herdiansyah. (2010). *Metodologi Penelitian*

- Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial.* Jakarta: Salemba Humanika.
- Sutopo H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian.* Surakarta: UNS Press.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning.* Bandung: Alfabeta.
- Karwati, Euis dan Donni Juni Priansa. (2014). *Manajemen Kelas.* Bandung : Alfabeta.
- Anita Lie. 2004. *Cooperative Learning.* Jakarta: Rajawali
- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2009. *Prakter Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2010) *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin E Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan*
- Prakik.* Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2005) *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2008) *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thobroni Muhammad dan Mustofa Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional.* Jakarta: Bumi Aksara.

Mengetahui,

Pembimbing I

Drs. Slamet Subagyo, M.Pd  
NIP. 195211261981031002

Pembimbing II

Drs. H. M.H Sukarno M.Pd  
NIP. 195106011979031001